



ESTHÉTIQUES DE L'INTERNET : QUELLES CRÉATIONS ?

QUELLES TRANSGRESSIONS ?

Rencontres Franco-Italiennes de Venise

28 octobre 2005

Paul MATHIAS

Collège international de Philosophie

« Réseaux d'art : au-delà d'un conformisme de la subversion »

Sans être vraiment soudaine, la survenue de l'« art réticulaire » a pu confirmer l'état d'un débat plus général sur l'Art, sa possibilité, son essor ou son imposture, ses finalités esthétiques et sa valeur. Aux prises avec une production esthétique très considérable, le jugement de goût est désormais tenu de croiser l'évaluation des professionnels de l'art et la considération des aspirations profanes. D'où une certaine candeur, peut-être de la mauvaise foi aussi et de la condescendance, en tout cas une hauteur petite bourgeoise prise au sujet des choses de l'art, et plus particulièrement de l'art des réseaux — le *Net Art* —, exutoire publicisé de rêveries solitaires et dénuées de toute véritable consistance esthétique.

Pour résumer de fait, et aussi simplement que possible, les contraintes théoriques pesant sur cet espace réticulaire de l'esthétique contemporaine, rapportons les donc à deux lignes de fuite principales.

Paul MATHIAS
Collège international de Philosophie

D'une part, sans doute à la suite des travaux déjà anciens de Walter Benjamin¹, on aime à penser le *Net Art* comme émergeant du halo idéologique de la « Mort de l'Art » — sacralisation en ombre d'une époque pourtant désespérément créative : photographie, cinématographe, musiques disharmoniques, textes critiques de toute textualité, etc. L'aliénation technologique de l'art, notamment dans sa forme réticulaire, serait la confirmation de son dénuement « auratique », et d'une fatale dissociation entre les « règles de l'art » et du goût d'une part, l'actualité des œuvres et leur transparence esthétique d'autre part. Quelques critiques que la tradition de l'Art ait eu à essayer concernant sa « muséalité », elle aura survécu tant que les œuvres n'étaient pas le fait de l'homme de la rue, de l'opérateur informatique sans passé, sans histoire, sans filiation académique ou professionnelle, le fait en somme du tout venant, invisible et volatile, massivement présent sur les réseaux, radicalement absent des circuits institutionnels et reconnus. Pour reprendre et appliquer à une telle situation les grandes lignes d'une analyse désormais classique de l'américain Nelson Goodman², nous pourrions affirmer que les arts plastiques doivent rester authentiquement « autographiques », l'œuvre originale étant seule susceptible de représenter sa propre dignité esthétique ; tandis qu'absorbés par le vortex technologique leur servant d'instrument en même temps que de support, les arts réticulaires sont condamnés à l'« allographie », c'est-à-dire à n'exister que sur le mode inauthentique de la disponibilité, de la répliquabilité, de la manipulation libre, aléatoire, et insignifiante. Confirmant une « Mort de l'Art » annoncée depuis presque un siècle, le Réseau viendrait rompre définitivement la singulière unité « auratique » de l'œuvre, et l'absorber dans un appareil de production que son universelle extension rend totalement immaîtrisable.

D'autre part cependant, le *Net Art* se laisse aisément approprier par d'autres logiques argumentatives qui en soulignent la singularité en même temps que la spécificité technologique. La nature et les produits des pratiques artistiques étant étroitement liés aux

¹ Voir par exemple la discussion de cette filiation théorique dans Mark Poster, « The Aesthetics of Distracting Media », *Culture Machine*, 4, 2002, article disponible en ligne à l'adresse : <http://culturemachine.tees.ac.uk/Cmach/Backissues/j004/Articles/poster.htm>. — Repris par *I6beaver* dans son édition du 9 avril 2003 : <http://www.i6beavergroup.org/mtarchive/archives/000040.php>. — Toutes les adresses indiquées dans ce travail sont valides à la date de sa mise ligne (avril 2006).

² *Langages de l'art*, trad. française par Jacques Morizot, Jacqueline Chambon éditeur, 1998 — une édition de poche de cet ouvrage existe chez Hachette dans la collection « Pluriel ».

outils informatiques et de communication, il devient impossible de dissocier l'œuvre de son support, les données de ce qu'elles « représentent », et pour ainsi dire la palette et le pinceau de l'image qu'ils servent à rendre³. En raison de conditions de production et d'expression *radicalement* originales, tenant notamment à l'inévitable confusion de l'outil et du lieu d'existence de l'art, l'esthétique réticulaire constitue un mode d'existence profondément renouvelé de l'Art. Effectivement, ce « contemporanéisme » est amené à thématiser le phénomène d'érosion de la centralité de l'artiste créateur aussi bien que de son œuvre, laquelle implique désormais la participation non du spectateur simplement mais, sur les réseaux, de l'opérateur dont les gestes technologiques *réalisent* l'œuvre et la font sortir d'une virtualité tout informatique pour lui donner la texture volatile d'une expérience fenêtrée : du « clic » à l'image, au texte, au son, au mouvement, il y a la puissance processuelle d'un réseau composé de machines, de programmes, d'instruments divers de transmission et de télécommunications, etc. L'intérêt des procédures en raison desquelles l'art devient de possible actuel, c'est qu'elle signalent un déplacement des compétences requises et mobilisées en vue de la production des œuvres proprement dites. Premièrement parce que ces compétences sont au moins partiellement — mais significativement — informatiques et non pas strictement esthétiques⁴ ; et deuxièmement parce que par voie de conséquence le « sens esthétique » lui-même, du côté du praticien de l'art aussi bien que du spectateur/opérateur, est largement enveloppé par le tissu des savoirs — non du « génie » — nécessaires à la dynamique interactive dans laquelle émergent les produits d'art⁵.

³ C'est un aspect de la question du *Net Art* abordée par Jean-Paul Fourmentraux dans « Habiter l'Internet: les inscriptions artistiques du Cyberart » (disponible en ligne à l'adresse : <http://biblio-fr.info.unicaen.fr/bnum/jelec/Solaris/d07/7fourmentraux.html>).

⁴ Dans un article intitulé « Littérature numérique, contraintes et ouvertures de l'écran (Du stylo à l'ordinateur ou du livre à l'écran) », Jean-Pierre Balpe reproduit certaines séquences programmatiques servant à la génération algorithmique de textes littéraires — dont il est (était ?) possible de « générer » des exemplaires sur le site <http://www.trajectoires.com/>. — Article disponible en ligne à l'adresse <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2004/3/Balpe/index.htm>.

⁵ On pensera au cas très emblématique de Michael Walker et de son morceau *Eventide*, écrit en toute ignorance des règles de composition de la musique, mais avec le secours du logiciel d'Apple « GarageBand ». L'auteur s'en est expliqué dans un article du *New York Times* (repris dans l'édition du journal *Le Monde* datée du 8 avril 2006), disponible à l'adresse : <http://www.nytimes.com/2006/04/02/arts/music/02walk.html?ex=1301634000&en=5b0bea8101ff0d83&ei=5090&partner=rssuserland&emc=rss>. — Il est également disponible dans une forme légèrement différente et gratuitement à l'adresse : <http://adamash.blogspot.com/2006/04/now-you-dont-have-to-know-anything.html>.

Il n'est dans ces conditions pas absurde de parler d'une « antinomie de l'art contemporain », art dont la forme réticulaire prêterait à des controverses particulièrement accentuées. La critique, de part ou d'autre, oscille d'une intransigeance réactionnaire vis-à-vis du renouvellement du travail esthétique à un esprit complaisant de « subversion » des formes esthétiques classiques dont le régime reste lui-même difficile à attester. L'on est ainsi acculé à la réitération d'une problématique de la *normativité de l'art*, dont l'objet est du reste moins d'établir les conditions restrictives d'une qualification des artefacts comme « œuvres d'art », que d'interroger, à la lumière des conditions réticulaires originales de la production esthétique, la pertinence de la question même de l'Art, de sa normativité, et en somme de son sens esthétique. La question revient en somme à se demander quels sont les termes appropriés à une caractérisation de l'art réticulaire comme « art », ou bien encore quelle est pour reprendre la formule de Goodman le « langage de l'art » approprié à une *théorie de la dynamique de production réticulaire des artefacts*. Il y aurait « de l'art », mais dans un contexte qui disqualifie en quelque façon autant le créateur dans son « auctorialité », immanquablement dédoublée dans celle du spectateur/opérateur ; que le produit dans son « essence » esthétique, dissoute par les usages informatiques qui le réalisent dans les usages protéiformes qu'il suscite. Étant parfaitement habilité à considérer que le *Net Art* ne résilie ni n'annihile l'Art, dont il constitue selon les termes de discours et d'usages revendicatifs une modalité princeps, on doit tenter de déterminer les visées esthétiques qui sont les siennes et comprendre en quoi elles consistent ou en quoi elles sont substantiellement originales, si ce n'est facticement en raison de la technologie qu'elles mobilisent. L'hypothèse de l'imposture s'adosserait effectivement sur l'idée que l'art réticulaire n'est qu'un réaménagement technologique de procédés idéologiques éculés, dont les excès du surréalisme ou du dadaïsme constitueraient, par amalgame, les signes avant-coureurs les moins dérisoires. Mais s'opposer à ce « petit-bourgeoisisme » outré, et prendre au sérieux le « *dataïsme* ⁶ », c'est conjointement poser la question de la *nature* des œuvres réticulaires, et celle de leur *valeur*.

⁶ C'est l'artiste américain Tom De Witt qui a forgé ce terme pour désigner l'esthétique algorithmique mise en œuvre dans le monde informatique. — Cf. « Dataism », *Leonardo*, Supplemental Issue, SIGGRAPH 89 Art Show Catalog, pp. 57-62, 1990.

Produits d'art

Les « produits » de l'art réticulaire ne sont pas à proprement parler des produits, c'est-à-dire qu'ils n'ont pas les propriétés ontologiques qu'on attribue ordinairement aux œuvres, parmi les quelles une certaine stabilité, une identifiabilité, et en somme une *entièreté*. Les produits du *Net Art* sont plutôt des *flux*, par nature mobiles et volatiles, et issus de manière pour ainsi dire événementielle de la rencontre de trois principes ontologiques — pour reprendre, en les altérant légèrement, quelques analyses de Jean-Paul Fourmentraux⁷ : un *support*, qui est le Réseau lui-même en tant que véhicule de transmission de l'ensemble des données informatiques destinées à être traduites en termes esthétiques ; un *outil*, à savoir l'environnement socio-technique permettant sur un plan strictement pratique la réalisation de situations communicationnelles déterminés et susceptibles d'une appropriation précisément esthétique ; et enfin un *espace communautaire* rassemblant un nombre plus ou moins élevé de sujets/opérateurs autour d'une situation esthétique quelconque. D'où il faut évidemment inférer que l'œuvre réticulaire n'est nullement « chosique », mais qu'elle cristallise plutôt, si l'on peut dire, un certain champ de *possibles* : structures, règles, pratiques, un tout temporaire et instable donné dans une expérience esthétique déterminée comme événementielle.

Renoncer à la catégorie classique du « produit », c'est privilégier avec les machines et le Réseau les notions de production ou mieux de *processus*, à quoi se rapporte en dernière analyse l'expérience esthétique comme à son support. Pour autant, précisément, il ne faut pas oublier d'avoir à rendre compte de ce que nous faisons effectivement l'expérience d'un certain « quelque chose » à quoi nous associons l'évidence factuelle d'une « expérience esthétique ». Une tension se fait donc jour entre deux exigences, l'une de décrire ce qui est cristallisé comme « œuvre d'art », et l'autre d'assumer la pure processualité de quelque chose qui n'est pas chose, ou d'un réel qui n'est qu'événementiel.

Assumer la *réalité* de l'expérience esthétique en même temps que l'*irréalité* de l'œuvre d'art pourrait passer par la thématization, dans la suite de Janez Strehovec⁸, de la notion de « *would-be-works-of-art* » — qu'on peut traduire aussi bien par la locution de « quasi-art »

⁷ Jean-Paul Fourmentraux est l'auteur de *Art et Internet : Les nouvelles figures de la création*, aux presses du C.N.R.S. (2005).

⁸ Cf. « Atmospheres of extraordinary in installation art », article disponible en ligne à l'adresse : http://a-r-c.gold.ac.uk/a-r-c_Three/texts/3_janez01.html.

que par celle d'« art putatif »⁹. De fait, on peut caractériser l'idée du « quasi-art » comme celle d'un art — donc d'œuvres — résultant de l'intersection du privé et du public, de l'individuel et du collectif, et bien plus précisément d'une *sphère créative*, en l'occurrence l'espace interactif dans lequel se rencontrent en tant qu'opérateurs l'artiste et son public ; et d'une *sphère technologique* constituée par l'ensemble des machines et des programmes informatiques qu'elles permettent de mettre en œuvre, et dont les possibilités déterminent restrictivement — quoique largement — celles que renferme l'inventivité créatrice des opérateurs concernés.

Les conditions d'identification des œuvres « putatives » impliquent dès lors de reconnaître au moins deux points essentiels. L'*un*, que le « quasi-art » ne produit pas des objets, dans la mesure où les produits des pratiques qu'il mobilise sont indéfiniment recompilables, pour reprendre une expression de l'univers informatique du logiciel, sans qu'on puisse jamais assigner un état définitif ni défini de la « chose » en question, en vérité de l'expérience esthétique qu'exprime exclusivement son événementialité. Et l'*autre*, qu'en renvoyant dans le cadre de cette expérience à la seule rencontre de l'artiste et du spectateur, l'art « putatif » reste un art sans sujet, parce qu'il est un art dont le principe se situe à la jointure des opérateurs, des logiciels qu'ils mettent en œuvre, et du Réseau qui assure leur rencontre¹⁰.

Valeurs d'art

Sans « sujet » ni « objet », l'art « putatif » n'est pas identifiable au point de vue de sa « réalité », mais il renvoie à l'expérience qu'il suscite et dont la réalité est, quant à elle, parfaitement irréductible. Expérience d'art ou expérience esthétique, elle appelle donc une *évaluation* de ce dont il est question dans le « quasi » qu'elle vise et appréhende comme effet d'« art ». On dira par exemple de manière métaphorique ou figurative que *Linux* est une « belle œuvre », sachant pourtant bien qu'un tel jugement ne recouvre nullement celui

⁹ Tandis que l'équivoque de l'expression anglaise est implicite, elle doit être explicitée en français par un choix sémantique : « art putatif » implique une prétention, peut-être illégitime, à participer de l'Art ; « quasi-art » signifie qu'on reste aux frontières de l'Art, qu'on signale peut-être, dont on se distingue sans doute, auquel assurément on ne peut s'assimiler.

¹⁰ Emblématique de cette situation, le « Golden Nica », distinction reçue en mai 1999 au concours international *Ars electronica* par Linus Torvalds pour son logiciel *Linux*, dans la catégorie « .net ».

qu'exprimeraient les mêmes mots devant un tableau de Bonnard ou une pièce pour clavecin de Couperin. C'est que la qualification « proprement esthétique » de l'œuvre réticulaire fait évidemment problème, au sens même d'une qualification, dont il n'est pas vain de faire l'hypothèse qu'il est possible d'en faire désormais l'économie, puisqu'on fait aussi bien l'économie du sujet créateur, du sujet contemplatif, et enfin de l'objet créé. Pour dire au rebours, il faut trouver le moyen de rendre compte du caractère esthétique des œuvres du *Net Art*, tout en faisant l'économie des catégories esthétiques servant traditionnellement à désigner l'œuvre comme art et l'expérience comme précisément esthétique.

On mesurera la difficulté du problème en suivant le débat — tout virtuel — qui a pu opposer autour de ce questionnement l'américain Mark Poster au slovène Janez Strehovec¹¹.

Dans un mouvement qu'il identifie comme « phénoménologique », ce dernier rapporte le *complexe* que constitue ontologiquement l'œuvre putative à sa propre événementialité, et la valeur de celle-ci au fait qu'elle puisse faire surgir, révéler, ou rendre sensible quelque chose comme un *extraordinaire* de l'œuvre. Cette catégorie de l'« extraordinaire », qui recouvre évidemment l'expérience effective que l'on est susceptible d'en faire, permettrait donc de rendre sa dignité aux produits d'art, et à les sauver du vortex technologique dans lequel ils sembleraient s'abîmer. Catégorie que Mark Poster a beau jeu de stigmatiser au motif de son indétermination et, pourrait-on ajouter, d'une connotation passablement psychologique et arbitraire — « extraordinaire » se disant, hors de tout usage technique du terme, de ce qui est « impressionnant », et qui peut à ce titre être « n'importe quoi ». Penser la « putativité », ce devrait plutôt être penser le *sous-déterminisme* de l'œuvre : la « quasi œuvre » serait esthétiquement « sous-déterminée » au motif que les règles ou les procédures, les filtres culturels¹² ou les catégories nécessaires à une évaluation de sa réalité demeureraient mal définis et structurellement instables. Rigoureusement indéfinissable dans sa dimension esthétique, le produit de l'art putatif serait un étant dont la valeur esthétique ne pourrait essentiellement pas cristalliser.

¹¹ Cf. *supra*, articles cités, 2002 et 2000.

¹² Dans le même ordre d'idées, voir les analyses de Roger Pouivet au sujet de « l'art de masse » et de ses exigences culturelles minimales, in *L'Œuvre d'art à l'âge de sa mondialisation*, Bruxelles, La Lettre volée, 2003, p. 27.

Dits d'art

À notre tour donc, nous pouvons retenir que l'art réticulaire est un « quasi-art », et que celui-ci se caractérise essentiellement par l'*inachèvement* de ses propres conditions d'existence ou, ce qui revient au même, par la présentification instable et incertaine d'« affordances » esthétiques indéfinies renfermées dans l'espace social et technologique à la fois duquel elles surgissent, impromptues. Ce qui s'entend comme l'idée selon laquelle les possibilités offertes par une œuvre ne sont que *signalées*, mais non pas proprement *actualisées* par cette œuvre même. Dit autrement, cela signifie que le principe régissant la *réalité* de l'art réticulaire est celui d'un nominalisme exacerbé, et qu'œuvre de l'art doit se dire ce qui — sans qu'il y ait ici la moindre redondance — *se dit* œuvre de l'art¹³.

Il faudrait donc en conclure que l'assomption proprement esthétique de l'art putatif serait vouée à l'échec, à moins d'accepter de nommer « esthétiques » des qualités de l'œuvre qui ne ressortissent nullement aux catégories traditionnelles de l'art et de sa compréhension — outre les catégories esthétiques proprement dites, l'institutionnalité, la muséalité, et la discursivité critique les accompagnant —, mais qui décrivent des expériences réelles et polymorphes, indescriptibles, volatiles, inanticipables et sans cohérence systémique. Du même coup en un sens, et paradoxalement, l'art réticulaire est extrêmement exigeant, en ce qu'il suppose plus que l'attitude contemplative du spectateur attentif à ce qu'il qui sait en quelque sorte par avance être la nature esthétique de l'expérience dans laquelle il s'engage — comme il sait par avance qu'une exposition est sensée lui offrir un spectacle pictural ou un concert une suite ininterrompue de phrases plus ou moins harmoniques.

Cette exigence extrême et donc la *difficulté* de l'art réticulaire est particulièrement avérée dans le cas des arts littéraires qui, paraissant à portée immédiate de clavier — puisqu'il s'agit effectivement avant tout d'écrire, c'est-à-dire de *taper* des mots —, enferment rapidement l'opérateur/écrivain dans les limites généralement étroites de son impuissance littéraire. Non

¹³ On ne manquera pas d'en conclure à l'extrême désarroi du spectateur/opérateur devant les œuvres réticulaires et les situations esthétiques qu'elles suscitent, et dont on comprend mal comment, normativement, l'on pourrait prendre la décision de qualifier ou non leur appartenance au domaine supposément univoque de « l'Art ». Ainsi *mouchette.org*, site manifestement référencé comme appartenant au registre du *Net Art*, mais que rien dans sa forme ne permettrait de distinguer radicalement d'un site « perso » ou d'un « blog » ordinaire — sinon une certaine complexité, de la malice, de l'astuce, et une incontestable drôlerie. Le problème est donc : « qu'est-ce qui emporte la décision de la qualification esthétique de la "chose" ? » Car précisément : *il y a* qualification esthétique de la « chose » !

que toute tentative d'écriture interactive soit vouée à l'échec, mais c'est que comme toute autre, cette forme de textualité requiert un travail ou un ressassement que l'immédiateté de sa mise en contexte et de son épanouissement hypertextuel rend quasiment impossibles.

L'art réticulaire, en somme, fonctionnalise ses propres agents, à la fois opérateurs et usagers, initiateurs en même temps que destinataires de sa réalité. Réalité du reste métastable, dont l'œuvre, pour parler par excès, n'est qu'une « quasi-cristallisation » incertaine, indéfinie, et sans consistance sinon informationnelle, sans durabilité sinon processuelle. Avec le « quasi-art » se définit ainsi un espace de *disponibilité* — images, sons, textes... — et de *maniabilité* — liens, « boutons », fenêtres d'écriture... — dont la valeur esthétique est exclusivement liée aux effets spontanés, temporaires, polymorphes, que provoque cette disponibilité/maniabilité¹⁴.

*

Confiné dans l'opposition des « valeurs esthétiques » et des « pratiques d'imposture », le débat du *Net Art* est fort mal déterminé. Il convient en effet de reconnaître à l'art réticulaire une double caractéristique, pour le moins. Premièrement lui reconnaître la dimension du *sérieux*, parce que l'investissement pratique qu'il suppose indique la mobilisation sinon d'une « culture », au sens classique du terme, du moins d'une curiosité et d'une ouverture intellectuelle à la fois esthétiques et technologiques. Par là, et malgré la pervasivité du Réseau et des espaces esthétiques qu'il délimite, le *Net Art* n'est pas tant un art de masse qu'un art élitiste : il requiert compréhension, analyse des « affordances » esthétiques de l'Internet, habileté textuelle, graphique, musicale, etc. Mais il faut aussi reconnaître à l'art réticulaire une dimension de *divertissement*, parce qu'il enveloppe quelque chose, dans le sérieux même, de parfaitement ludique, de jubilatoire peut-être, en tout cas de « réjouissant ». Le *Net Art* serait au plus près de l'idée de « loisir », non au sens un peu trivial de la sociologie contemporaine, un « passe-temps », mais au sens antique de la *scholê* qui permet l'étude et le plaisir, et d'un seul trait l'ouverture d'esprit et la gaieté. L'esthétique putative requiert de ses agents son propre accomplissement, en quoi elle mobilise créativité, inventivité, et jeu.

¹⁴ En interprétant ces effets en termes de « valeur extrinsèque », Roger Pouivet dresse un tableau extensif — mais qui ne prétend nullement à l'exhaustivité — des logiques d'appréciation de ce type d'art (*op. cit.*, p. 93).

L'anglo-américain, dont la plasticité sémantique n'est pas à démontrer, aurait une fort belle manière de le dire, car il pourrait parler sans trop brusquer les mots d'*artentainment* — mêlant les contraintes du professionnalisme esthétique à la liberté du principe de plaisir. La langue française laisse moins de jeu, mais si par extraordinaire nous avions à le dire en de mots nouveaux, nous serions réduits à une tournure atavique un peu triste, pourtant bien française, et qui porte plus vers l'espace étriqué du contrôle que vers les hauteurs éthérées de la liberté. Car enchaîner l'art et le divertissement, en français, ce n'est plus une affaire d'*artentainment*, c'est prendre bien garde d'avoir à ne pas négliger, de la critique, le moindre : *artvertissement* !

Ce travail est publié sous le régime de la licence « *Creative Commons* » :



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/deed.fr>